COLUMNISTA

Iliana Hernández - Colombia

Docente de la Universidad Javeriana con un doctorado en Arte y Ciencias del arte (Universidad de la Sorbona Paris). Cuenta además con una Maestría en Estética: énfasis en video e imagen por computador. También ha publicado trabajos como "Inteligencia computacional en el arte y la arquitectura" (Universidad Nacional) 'Estética contemporánea: Nuevas subjetividades en el cruce entre ciencias, artes y tecnologías'.

Chair professor at Universidad Javeriana, PhD in Arts and Science Arts (University Paris-Sorbonne) Her Magister work makes emphasis on video and image treatment by computer. She has also published articles like "Computational intelligence at arts and Architecture" and "Contemporary aesthetic: New subjectivities at sciences, arts and technologies crossing"

Sección Editorial

Iván Puig - Méjico

Artista multidisciplinario. Realizó estudios de electrónica en Guadalajara, y la Licenciatura en Artes Plásticas en la Univ. Laval en Québec. Ha realizado asistencia técnica en óperas con Peter Greenaway y Robert Wilson. Cuenta con varios documentales y cortometrajes.

Multidisciplinary artist. He studied electronic at Guadalajara and Arts at Laval University on Quebec. He has given technical assistance to Peter Greenaway and Robert Wilson operas. He has shot documentaries and shortfilms.

Silvia Ruzanka – Perú

Artista multimedia que trabaja con video, instalaciones y formas de arte interactivas. Su trabajo está estrechamente relacionado con la arqueología, y la memoria tecnológica y de los medios en su continúo tránsito sobre la vida cotidiana.

Multimedia artist working with video, installation, and interactive artforms. Her work is concerned with the archaeology and memory of technology and media, and their intersections with everyday life.

Rafael Lozano Hemmer – Méjico

Artista digital que interviene en espacios públicos mediante instalaciones y arquitecturas interactivas de gran escala. Así mismo, trabaja con robótica, sonidos,

Circuito Boceto informativo

luces, conexiones y sensores para construir lo que él denomina como “anti monumentos” y “arquitectura relacional”.

Digital artist. His work intervene public spaces through installations and interactive architectures on massive scale. So then, he works on robotics, sounds, lights, connection, and sensors in order to make possible something he calls ‘Anti monuments’ and ‘relational architecture’.

Raquel Schwartz – Bolivia

Artista que explora las posibilidades estéticas de la cerámica y la escultura, para perfilar su obra con un carácter hipertextual en el que incluye video instalaciones y performances abiertos a múltiples lecturas.

Artist who explores the aesthetic possibilities of pottery and sculpture in order to present her work with a hipertextual character, which includes video installations and performances opened to free interpretations.

Dream Addictive Lab - Méjico

Colectivo de artistas digitales que trabajan diferentes categorías del arte interactivo, desde el uso de herramientas virtuales, desarrollo de instrumentos electrónicos, y construcción de piezas de ‘Net art’, aplicadas a la manipulación visual en tiempo real y la generación de audio.

Digital artists collective focused on several interactive art categories through virtual tools using, electronic instruments developing, and ‘Net art’ pieces construction, applied to visual manipulation on real time, and audio creation.

Santiago Ortiz - Colombia

Matemático, artista e investigador en asuntos de arte, ciencia, y espacios de representación. Su trabajo se centra en explorar sobre las posibilidades de creación y narración colectiva en internet, combinando narrativa y literatura en espacios digitales y arquitectónicos.

Mathematical, artist and researcher on art, science and representation space affairs. His work is focused at collective narration on web mixing narrative and literature at digital and architectonic spaces.

Brian McKern

Desarrollador/diseñador de diversos proyectos de arte net/cd y compositor de estructuras y entornos sonoros autogenerativos/reactivos. Sus trabajos, enfocados principalmente en estructuras de proceso, exploran el diseño de interfaces, navegaciones alternativas, concatenaciones aleatorias de eventos, estocástica, la

PLUTO
Boletín informativo

creación de soundtoys [objetos/interfaces sonoro visuales generativas/reactivas/ interactivas] y animaciones video-data en tiempo real, netart y soundart.

Developer/designer of many CD and net art projects. Composer of autogenerative/ reactive visual sound structures and environments. His works, mainly concerned in processes & structures in digital environments, explore interface-design, random events, estocastics, soundtoy creations, generative/reactive/interactive image_sound objects, real time video-data animations, netart and soundart.

Magdalena Fernández - Venezuela

Artista kinetica que desde el análisis de espacios y la puesta en escena de instalaciones de video y sonido compone un universo de sentido donde la visión latinoamericana del arte se hace manifiesta a través de un trabajo tecnológico de primera linea.

Kinetic artist. Her work is related to space analysis and audiovisual installations performer. Her work composes a complete vision of Latin-American arts perspective through a technological first line projects.

Sección Palsajes Urbanos

Geraldine Juárez – Méjico

Su trabajo romantiza la crudeza y la calamidad de imaginar mecanismos simples capaces de interferir en la lógica dominante de los modos de consumo, producción e ineracción. Sus objetos e intervenciones están inspirados en el desastre e intentan develar las excitantes posibilidades del fin del mundo, a través del 'low tech', los desperdicios y las alternativas de intercambio.

Her work romanticizes bleakness and calamity to imagine simple mechanisms able to interfere the logic of dominant modes of consumption, production and interaction. Her objects and interventions are inspired by disaster and aim to unveil the exciting possibilities of the end of the world, via low-tech, waste, survival and alternative exchange.

Omar Barquet – Méjico

Licenciado en artes plásticas, este artista basa su obra en la experimentación con planos inclinados, figuras geométricas, juegos de sombras, collage, adoptando iconografía cotidiana para proponer espacios arquitectónicos.

Liberal arts graduate, this artist bases his work on inclined planes experimentation, geometrical figures, shadow games, collage, adopting daily life icons to propose architectonic spaces.

Boletín informativo

Sección BIT

Colectivo 3tone – Méjico

Colectivo de artistas integrado por Diana Olalde, Antonio Dominguez y eventualmente por invitados especiales como Alejandro Uranga y Daniel Lara; su trabajo está enfocado en la relación entre acción, arte y nuevos medios.

Artistic collective conformed by Diana Olalde, Antonio Dominguez and eventually for special collaborators such as Alejandro Uranga and Daniel Lara; its work is focused on relationship between action, arts, and new media.

Manuel Rocha

Estudió piano y composición en la Escuela Nacional de Música de la UNAM bajo la dirección de Julio Estrada, Ratko Tichavsky y Federico Ibarra. Durante tres años trabajó en el taller colectivo de fotografía de Pedro Meyer y participó en exposiciones en México, Brasil, Cuba e Italia. Su interés por el cine, el video experimental, las instalaciones y la escultura sonora, lo llevaron a los Estados Unidos de América, a la Universidad de Mills College, en donde obtiene una maestría en música electrónica y composición (1991)

Manuel Rocha Iturbide studies composition at the Escuela Nacional de Música in the University of Mexico with Julio Estrada, Ratko Tichavsky and Federico Ibarra. During three years he works in the collective photography workshop of Pedro Meyer and he participates in various exhibitions in Mexico, Brazil, Cuba and Italy. His interest for electronic music, experimental video, sound installations and sound sculpture take him to the University of Mills College in the USA,

Sección Ilustración

Eduardo Peña – Colombia

Diseñador. En su trabajo se concibe el diseño y el arte como una herramienta esencial que facilita la expresión y la comunicación. Su obra se centra en la apertura de posibilidades de interacción visual y la superposición de planos temporales.

Designer. His work conceives design and art as an essential tool to make possible new communication and expression ways. His entire work is focused on new path opening at visual interaction possibilities.

Sección Convocatoria

Hamilton Mestizo – Colombia

Diseñador. Su trabajo se desarrolla en la intersección del arte y la ciencia buscando una experiencia creativa conjunta entre científicos y artistas. Su obra identifica a la ciencia como un problema del sistema de pensamiento lógico, fragmentado, especialista y cerrado.

BIT Boletín informativo

Designer. His work takes place on arts and science convergence looking for an integral creative experience between artist and scientific. His work identifies the science as a logical thought trouble; fragmented, specialized and closed.

Boceto informativo

Diseño digital, evolutivo y no-lineal:

Relaciones entre diseño, arte, ciencia y tecnologia

Por Iliana Hernández[1]

¿Cómo se producen las relaciones entre el diseño el arte, la ciencia y la tecnología? He venido indagando esta pregunta hace más de 10 años en Colombia, tema sobre lo cual he encontrado a través de la investigación y la docencia el camino más fructífero. En el departamento de Estética de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana y en el grupo de investigación Estética de las nuevas tecnologías, escalafonado en categoría A por Colciencias, hemos obtenido interesantes resultados para mencionar.

En este texto quisiera plantear las ideas centrales de dicha relación. Una tiene que ver con la apertura disciplinar de las fronteras del diseño, éste se bifurca y y responde a los requerimientos inter y transdisciplinares de las ciencias y profesiones actuales, que desean permanecer actualizadas y en actividad frente al mercado, el consumo, el entretenimiento, evidentemente, pero especialmente y es lo que nos interesa, frente al conocimiento, y a la sociedad del conocimiento. Está demostrado que los países que basan y han basado su economía en el conocimiento, han podido responder socialmente a la resposabilidad de salvar, mantener y proyectar a toda su población, desplazando la pobreza y la carencia alimentaria, de educación y salud. Colombia está en mora de cumplir con esa responsabilidad, y tiene sembradas sus esperanzas justificadamente en la investigación que ya produce grupos importantes con resultados no menos significativos. En el diseño, cabe resaltar entonces cómo el trabajo entre diseño, arte, ciencia y tecnología, conlleva una relación entre actores y profesiones distintas desde el punto de vista de la especialidad, pero congruentes y consecuentes entre ellas desde el punto de vista del conocimiento. En esta relación, el duo ciencia-tecnología, en su modo de ciencias de la complejidad, y ciencias de la vida, hace vínculo con el arte

[1] Profesora titular y Directora del Departamento de Estética de la facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Javeriana. Investigadora, teórica y crítica.

Boletín informativo

electrónico y numérico, y a su vez con el diseño, para proyectar la investigación y la profesión. Es el caso de diseño evolutivo, diseño complejo, diseño digital, diseño genético, diseño de ropa inteligente, entre otras expresiones que designan campos concretos de la relación.

La génesis de estos conceptos se situa en más de tres horizontes de investigación. Uno de ellos es el de las nuevas tecnologías de información y comunicación, TICs, hacia el cual hablamos de diseño digital, telemático, conectado a través de las redes y que se hace explorable a través del ciberespacio inmersivo. El segundo de ellos tiene que ver con dos grandes grupos diferenciados entre sí: el de las teorías evolucionistas o de la evolución, cecano a las teorías genéticas, mediante el cual se consideraría el diseño en un permanente proceso de evolución, es decir que no permanece igual, sino que cambia constantemente en relación con su dinámica propia. i.e. un objeto de diseño evolutivo. Está basado en las teorías filosóficas y científicas que apoyan este concepto de evolución como la física cuántica o la ingeniería genética. De estas se deriva la idea de otros orígenes que producen algo nuevo, por experimentación con teorías genéticas. El tercer grupo tiene que ver con las teorías post-evolucionistas, donde la evolución lejos de ser un concepto lineal o de creacion *ex nihilo*, trata de una evolución que se construye literalmente a través de la investigación: ciencia y tecnología, en particular la biotecnología y la vida artificial. Este es el diseño complejo o no-lineal, el cual diferencia el pasado del futuro (flecha del tiempo) exhibe cambios no-periódicos, ni predecibles, exactamente no tiene un comportamiento teleológico. i.e. diseño de ropa/objetos inteligentes, basados en la idea de vida y de comunicación entre seres vivos de distintas especies, objetos híbridos, de carbono, silicio, en la síntesis entre biología, mecánica y electrónica.

En Colombia, entonces el reto para el diseño está puesto en dicha relación.

Referencias bibliográficas:

Hernández, I. (2005), “Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas” Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Hernández, I. (2007), “La innovación como relación entre lo humano y los mundos inmersivos” en *El factor humano en la cibercultura*, Buenos Aires: Alfagrama.

Boceto informativo

Hernández, I. (2008), “Immersive Worlds, Artificial Life, and Systems in Unstable Equilibrium” en Proceedings of ISEA 2008. The 14th International Symposium on Electronic Art, Singapur.

Hernández, I. (2007), OP_ERA: habitabilidad del espacio/tiempo en movimiento” en *OP_ERA: el cuerpo como interfase*, Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.

Sommerer, C. y Mignonneau, L. (1998). “Art as a Living System”, en C. Sommerer & L. Mignonneau (Eds.), *Art @ Science*. Wien, New York: Springer Verlag.

Mignonneau L. y C. Sommerer: http://www.mic.atr.co.jp/~christa

eInut
Boceto informativo

Iván Puig
Méjico
http://www.ivanpuig.com

Parábolas de la postmodernidad

Por: Viviana Galvis

Esta es la historia de un hombre que viaja en su auto y que, bajo circunstancias desconocidas, se encuentra suspendido en una capa de leche blanca y espesa. Hundido en medio de la inmensidad láctea se adivina la superficie de un sedán que naufraga, como un viejo barco que se resiste a sumergirse en el fondo del mar; junto al automóvil flota el cuerpo del hombre que ha salido expulsado desde el interior de aquel cascarón metálico. Mediante un juego óptico, adivinamos que aquel hombre y aquel vehículo son figuras de juguete que se ahogan en un vaso de leche que reposa sobre una mesa pequeña y nos transporta a un cuadro de la vida familiar: un niño tomando las onces.

Establecida como una serie deliberada de movimientos ópticos que a manera de *zoom out*, "*Hasta las narices*" de Iván Puig, es una obra que rompe los esquemas del lenguaje puramente visual -*como el cómic*- para transcribirlo a un plano físico y a una escala real, que más allá de la experiencia estética de la mera interacción con el público, invita a una reflexión concreta sobre el caos y la automatización de la vida moderna vista, como un contenedor de hombres oprimidos que se ahogan en un vaso de leche.

La obra de este artista nacido en Guadalajara consiste en instalaciones, que van desde osadas puestas en escena, hasta series fotográficas manipuladas digitalmente, sin embargo, es claro en el trabajo de Puig que tratamos con el problema de la desproporción espacio-temporal. En 'O.V.I' (Objeto Volador Identificado), se emplean ciertos objetos cotidianos, comercialmente reconocidos, para equiparar los fenómenos publicitarios con el despliegue mercantil que ha surgido en torno al avistamiento de vida extraterrestre registrada por videos aficionados.

Iván Puig es un artista consciente del contexto en el que se desarrollan sus creaciones. A lo largo de su obra se identifican formas y artefactos que permiten una lectura desde el discurso de la Industrialización y los fenómenos derivados del mismo. Dándole a la maquinaria el atributo de poder de empacar la tierra, y utilizando el famoso lema zapatista, Puig presenta su obra '*Tierra y libertad*'; dos palabras que paradójicamente rotulan las bolsas de tierra como productos de consumo, haciendo explicito a través de la máquina, el principio capitalista que promueve la adquisición personalizada de la tierra en manos de quien la usufructúa.

Como si se tratara de parábolas o decálogos sobre la vida contemporánea, la obra de este mejicano es un ejercicio que además de la forma articula un discurso, cuestionando al ser humano que enfrenta las consecuencias de

Puig Poesía informativo

vivir en el presente.

De esta inquietud nace '*Mandala para la vida moderna*', que retoma la figura de la *mandala* india*,* para reformularla a partir de materiales reciclados (botellas de vidrio dispuestas alrededor de dos bastones luminosos que giran en dirección opuesta a las manecillas del reloj). Contrario a las mandalas que generaban un equilibrio espiritual en el mundo.

La propuesta de Puig irrumpe como un engranaje de espectros de los residuos industriales. Pese a la versatilidad de sus vehículos artísticos, la reflexión que subyace en la obra del artista, parece cuestionar el lugar de los deshechos en un mundo post-industrial.

CIMUT
Boceto informativo

Iván Puig
Méjico
http://www.ivanpuig.com

Postmodern times parable

By: Viviana Galvis

A man travels in his car and suddenly he is in between of a thick and white milk river. Sunken in the milky cloak, you can see de roof of a sedan, like an old ship that fights to remain in the surface; next to he car prompted the driver's body, the one who was thrown outside the pilot's cabin. Through an optical game, we realize that this man and his car, are actually little toys drowning in a glass of milk. This make us think a family scene: a boy taking his afternoon meal.

In a deliberated series of optical movements, working like a *zoom out, "Hasta las narices" ("To the Neck")* de Iván Puig, it is a work that cuts the visual language conceptions – like comics- to make it happen in the physic space and in a larger scale, that beyond the aesthetic experience of the public's interaction, this work make us think about chaos and modern's life robotization as an oppressed men container and they are drowning in a glass of milk.

The artwork of this artist from Guadalajara is made of installations, from challenging sets to photography's series, digitally manipulated. However it is clear that the concern here is the space – temporal disparity. So for O.V.I (Identified Flying Object), he uses daily objects, which are highly commercial to put the advertisement phenomena to the level of commerce arisen from home videos that show aliens.

Iván Puig is conscious of his context and so it is about the place that holds his creations. Through out all of his artwork, you can indentify forms and devices, a reading from industrialization discourse and it's residual phenomenon. He gives machine the power to pack earth and using famous sentence from Zapata, Puig creates "Tierra y Libertad" ("Freedom and Earth"), words ironically printed on earth bags, as a product, expressing through the machine, the capitalist rudiment promoting private earth property by whom is gaining with it.

Like if all were about stories and God's laws about contemporary life, the artwork of this artist articulates a discourse and at the same time, it does it with form, questioning human being who has to face the consequences of living at present time.

From this interest raised '*Mandala para la vida moderna*' (Modern life Mandala), that takes the Indian Mandala shape to consider it different using

Uso informativo

recycled materials (glass bottles that are set around two Light sticks which spin opposite to clocks hands). Opposed to the Mandalas, that creates a spiritual balance in the World.

Puig's approach burst like industrial waste materials gear. Despite the versatile of his artistic ways, consideration under the artwork seems to inquiry about the place of wastes in a post-industrial World.

Boceto informativo

Rafael Lozano Hemmer
Méjico
http://www.lozano-hemmer.com/

LIGHTS IN THE SKY

Por: Sandra Rengifo
Curadora Fotográfica Bogotá

Con la premisa de que la banda sonora para el trabajo de Rafael Lozano Hemmer es "Lights in the sky" de Nine Inch Nails, como resultado de una asociación simple entre sus *arquitecturas* y mis referentes cotidianos, no puedo dejar de pensar en la reciprocidad de miles de cosas distintas y disímiles con otras tantas, para poder intentar acercarse, aunque sea de una manera incipiente, a la mente de alguien que configura semejante universo autónomo para involucrar al otro.

Entre tanto, lo único que puede hacerse, es construir un humilde imperio desde lo que nos acompaña cotidianamente, tal como hicieron las miles de personas que en Méjico se acercaron a un megáfono y vieron transformarse las frecuencias sonoras de su voz en fugas de luz de infinita potencia, dibujando el cielo de su ciudad; o los otros tantos, que sin plan de viernes en la noche y navegando en Internet desde antes de la llegada del siglo XXI, se aventuraron a generar diseños programados en diferido: micro acontecimientos que parten desde la soledad acompañada de los safaris mentales de cada uno de nosotros y las no tan rudimentarias plataformas tecnológicas del presente.

En un principio las presunciones sobre la estética relacional, la filosofía y la teoría del arte, se presentaban como sustento ideal para hablar de una manera muy cómoda — aunque rebuscada — sobre Hemmer; sin embargo, existía la posibilidad de convertir el trabajo de Hemmer en un cúmulo referencial e imbricado del corte de *Péndulo de Foucault*.

El estado de renuncia a los vicios académicos es una tortura a la que había que someterse, pues finalmente, la discusión con Hemmer, más que con el arte, tiene que ver con el problema de la miscelánea. En el siglo XIX Mary Shelley no hubiera sospechado que su novela *Frankenstein o el Moderno Prometeo*, se convertiría en un pasaje recurrente aplicado a todas las prácticas audiovisuales, científicas y filosóficas contemporáneas.

En este escenario, Hemmer se presenta más como un científico loco que como un artista. Su título lo acredita como químico y no en vano es lógico pensar que más que un estudio tipo *loft*, estamos hablando de un artista que se desenvuelve en un entorno científico, rodeado de especialistas al mejor estilo del *neoclasicismo*, tanto así que seguramente entre ellos comparten sus epistolares: diarios de apoyo sobre sus experimentaciones más recientes.

¿Víctor Frankenstein o no? Todo empieza a cobrar sentido y los legados del siglo XIX toman forma en una masa informe de lo que se entiende por información y multimedios desde lo científico hasta lo artístico. Es así como

Borrador Informativo

Hemmer se asume a sí mismo casi como un diseñador de producción — en sentido cinematográfico—, un ser que dispone de todas las partes diversas, las reorganiza y las pone en escena; un monstruo compuesto de pedazos ensamblados que se confunden llegando incluso a remitir al teatro y las performancias colectivas.

Como en el cine y al igual que la criatura del científico loco, ingenieros, programadores, visuales, montajistas, luminotécnicos y el público que le da vida a sus montajes — como extras que terminan siendo los protagonistas de todo este aparataje —, componen los órganos de esta criatura que proviene de la soledad que nos acompaña cuando estamos frente a una pantalla *lcd*, navegando por todo el mundo en milésimas de segundo. Posteriormente la encarnación de una entidad que desborda los límites de la escala y que se proyecta en diferido y a distancia, como ser emergente de otros miles de clonados científicos locos que en un momento relevan a Hemmer y asumen la *intervención quirúrgica* para dar vida a ese ser que se emplaza en lugares públicos y transforma la mirada de millones de personas.

Extraña relación de la luz y el paisaje cuántico es la obra de Hemmer, como si con un rayo se activara todo el centro de experimentos en simultánea y en diversos *espacios - tiempos*. Un Tesla Frankenstein del siglo XXI, que lleva la potencia de la existencia — velocidad, tiempo, sonido, imagen —, a una forma aumentada que vuelve a lo íntimo cuando uno y sólo uno le da vida. El rayo de Víctor, la ignición eléctrica de Tesla en su obra es finalmente el público.

eMUSA
Boceto informativo

Raquel Schwartz

Bolivia

Redimensiones geográficas del sujeto

Por: Elizabeth Rodríguez Góngora

Un panorama global sobre el arte latinoamericano contemporáneo revelaría entre otras cosas, que el *leitmotiv* tiene lugar como un acontecimiento simultaneo durante la obra, de hecho, la propuesta artística de Raquel Schwartz ilustra, valiéndose de cierto sensualismo, el proceso mediante el cual cualquier 'causa eficiente' deviene en materia; sus puestas en escena refieren simultáneamente objetos y percepciones humanas, que perfilan la geografía de un sujeto diferente.

Si bien esta idea rompe con el paradigma de la causalidad clásica, es patente en obras como "sin título", en donde la versatilidad del espacio físico, la comunicación humana y la tecnología creada, son puestas en evidencia a través de una sola sustancia: Un tejido elaborado con cintas de cassettes que puede ser visto desde diversos lugares y que se presta para la anarquía de la interpretación, tal como "Ilusión"; un espacio doméstico revestido de peluche rosa ambientado con sonidos incidentales de pájaros, en el que transitar a través de la obra o reposar en su interior, genera el sentido.

"Me gusta la idea de crear espacios a manera de 'escenografía' que inviten a 'performar' de manera natural".

El tipo de inserción del espectador en el trabajo de esta artista boliviana pretende negar la existencia de cualquier leitmotiv en su origen. En "Humanis corporis fabrica", la causalidad se traslada al plano de la materia en la medida en que el público polemiza la transformación del cuerpo femenino; haciendo de la obra una experiencia lúdica que involucra el cuerpo y el pensamiento no sólo de las mujeres que aparecen en la obra, sino del público.

El principio de la carrera de Schwartz estuvo marcado por el uso exclusivo de cerámica como insumo matérico, en contraste con su trabajo reciente en el que trabaja a partir de video, fotografía y objetos que ubica a lo largo de instalaciones interactivas. Este proceso de reingeniería conceptual responde a su proceso creativo y a la intensión de generar un tipo de interacción con el público más allá de la contemplación simple.

"Hoy la tecnología ha alcanzado a todos los rincones del mundo y la comunicación se abrió totalmente a quienes la quieren utilizar".

Esta nueva geografía del sujeto es posible porque él interactúa y entiende la tecnología como una ventana hacia las infinitas posibilidades de expresión y redefinición, bien en la idea de controlar su evolución, como puede evocar "Humanis

Bienal Boceto informativo

corporis fabrica", o bien en la utilización de la tecnología como medio para definir la naturaleza y el valor humano.

Desde el universo de sentido que propone Schwartz, el sujeto se corresponde casi de manera foucaultiana; libre de estructuras regionales o morales, y concibe al arte familiarmente como una posibilidad intermedia entre su sensibilidad individual y el carácter humano.

Boceto informativo

Subject's Geography new dimension

By: Elizabeth Rodríguez Góngora

A global Outlook about contemporary Latin-American art could reveal, that the *leitmotiv* has its place as a simultaneous event during the art work, in fact Raquel Schwartz artistic approach, shows how is the process in which any 'efficient cause' happens into matter; her settings relate at the same time, objects and human views that give shape to a different subject geography

Even though, the former idea breaks the cause-effect paradigm, in works as "Sin Título" ("No Title") it's evident that the space versatility, human communication and technology, are manifest through one component: a fabric made with cassette tape, visible from many places and that leads to free way to interpret or as "Ilusión", a domestic space dressed in pink felt filling with birds sounds, in which the sense comes from moving around or resting inside.

"I like to create spaces simulating a scenography which invite to perform in a natural way"

The way how the spectator enters into this Bolivian artist work, tries to deny the existence of leitmotiv in its origin. In "Humanis corporis fabrica", ("Humanis corporis factory"), the matter receives the causality in the moment in which the public argues the feminine body's transformation; so the art work becomes a playful experience that involves the body and the thought not only of the women who appear in the work, but of the public.

In her beginnings, Schwartz used to work matter through ceramics, opposing to her recent work in which she works using video, photography and objects that are part of her interactive installations. This conceptual turning arises from her creative process, as well as from her intention to develop a more lively interaction, beyond just look and don't touch.

"Nowadays, technology has reached every place of the world and communication is open to anyone who wants to use it"

This new geography it is possible thanks to the way subject relates and understand technology as a window to endless possibilities of expression and re definition, as in the idea of controlling his evolution recalled in "Humanis corporis fabrica" or using technology as a mean to define nature and human value

From Schwartz suggested view, the subject corresponds itself in an almost Foucault way; he's unattached to moral or regional structures and he thinks about art as an intermediary possibility between his personal sensibility and human nature.

Boletín informativo

Dream Addictive

Méjico

http://dalab.ws/

En el jardín del Arduino

Por: Esteban Álvarez

Definir la revolución que ha tenido lugar tras el surgimiento de las comunidades virtuales de tipo cooperativo en Internet, es un ejercicio que trasciende a las comparaciones aplicables al comunismo primitivo y se acerca más al génesis bíblico.

Para Carmen González y Leslie García (Dream Addictive), creadoras de interfaces físicas y digitales que desafían la noción de naturaleza y artificio, la revolución del software y el hardware libre es una apuesta por la botánica electrónica en la que se funden, en un jardín interactivo formas biológicas con la precisión fría del Puredata sobre una placa de Arduino.

En '*G.A.P No. 2'* y '*Open Source Orchestra'*, se hacen evidentes dos niveles distintos de experimentación deliberada por las artistas; estos trabajos mutan en niveles de interacción complementaria con el sonido. Mientras '*G.A.P No. 2*' se vale del fenómeno de la percepción analógica por medio de sensores, '*Open Source Orchestra*' manipula el sonido a través de la electricidad.

"La intención de Open Source Orchestra es acercar al público de manera dinámica a la experiencia de manipular la electricidad como fenómeno físico para la generación de audio".

Si algo demuestra el florecimiento técnico y conceptual a lo largo de la carrera de DALAB es su marcada tendencia a aproximarse a la materia del arte, en este caso el sonido, desde diferentes perspectivas, tantas como las posibilidades técnicas permita.

"G.A.P No.2 es parte de una serie de prototipos electrónicos de forma orgánica, diseñados para simular procesos generativos sonoros".

Las perforaciones a lo largo de las protoboards utilizadas por Dream Addictive hacen las veces de plataforma fértil de las que se desprenden flores compuestas con amplificadores y sensores que configuran una nuevo tipo de flora artificial e interactiva.

Sin embargo, un problema subyace a composiciones de programación tan intrincadas cuando se las aplica al campo artístico, ¿En qué momento la aleatoriedad de variables abiertas propia de algunos '*patch*' de PureData reemplaza la creatividad del artista? Y más importante aún, cuándo la interface se convierte en autora del sonido, legando a DALAB al rol de creadora de una naturaleza nueva, pero fuera de control.

Boletín informativo

At Arduino garden

By: Esteban Álvarez

To define the revolution that has taken place after cooperative virtual communities have appeared on the internet; this goes beyond applicable comparisons with primitive communism, in fact it's closer to biblical genesis.

According to Carmen González and Leslie García (Dream Addictive), creators of digital and physical interfaces capable to challenge the notion of nature and artifice, software and hardware revolution is a form of electronic botany, which puts together at an interactive garden, biological forms and the cold precision of Puredata and an arduino board.

There are two different deliberate levels of experimentation on '*G.A.P No. 2'* and '*Open Source Orchestra*'; this works mutates according to different levels of complementary interaction with sound. '*G.A.P No. 2*' makes use of analog perception phenomenon via sensors, while '*Open Source Orchestra'* manipulates the sound through electricity.

"The intention of the Open Source Orchestra is to bring nearer to the public in a dynamic way the experience of electricity manipulation as a physical phenomenon to audio generation"

If there is something that demonstrates the conceptual and technical growth throughout DALAB's history, it is the way that they approach art (in this case the sound) from different perspectives - as many as there are technical possibilities.

"G.A.P. No.2 is part of an organic form electronic prototype series, designed to simulate generative sonic processes".

Perforations across protoboards used by Dream Addictive works like a fertile platform, where flowers composed using amplifiers and sensors form a new type of artificial and interactive flora.

However, there is an underlying issue of software compositions as complex as this when they are applied to the artistic field; when does the controlled randomness of Puredata replace artist creativity? And even more important; when does an interface become the creator of sound? In this case, DALAB takes on the role of a passive creator, without any control over the outcome.

Boletín informativo

Uruguay

Brian Mackern

http://no-content.net

Ante la fatalidad de la convergencia

Por: Esteban Álvarez

Si algo distinguió a los últimos años del siglo XX, fue la continua emergencia de tecnologías autorreferenciales con la capacidad de comunicarse entre ellas y generar cierto equilibrio 'natural'. Esta suerte de ecosistemas técnicos ha llegado a tal grado de complejidad, que hoy, eso que podríamos llamar "*neo-fauna"* está a punto de converger con tejido húmedo.

Enfrentarse a la obra de Mackern sin duda es abrir un códice postmoderno, en otras palabras, es tratar de comprender el universo a través del arte mucho más allá del mero régimen representativo, pero también lejos de una lectura tecnócrata y sin corazón, '*El Temporal de Santa Rosa*' más que un *ready made*, es una invitación a converger con el espíritu de planeta que habitamos.

Aunque originalmente *el* ***Temporal de Santa Rosa*** fue una selección de 20 pistas, en las que se compilaban los registros, de la interferencia eléctrica ocasionada por el temporal de Santa Rosa en diversas radiofrecuencias, evolucionó hasta convertirse en una instalación donde el video es generado por la interacción directa del espectador.

No obstante, la convergencia en la obra de Mackern va más allá de la inmediatez técnica de generar sonidos a partir de variables meteorológicas, o mezclar video de manera aleatoria considerando el movimiento del espectador. ***Temporal de Santa Rosa*** induce al trance poniendo en simultáneo dos realidades aparentemente inconexas.

"En términos de la antropología clásica, así se define el "trance chamánico", en el cual el chamán o brujo está simultáneamente en el mundo y navegando por los límites de otros mundos, espacios psíquicos ayudados normalmente por "tecnología vegetal"(...) En términos post-biológicos, esto refleja nuestra capacidad para desplazarnos sin esfuerzo a través de infinitos mundos del ciberespacio, mientras al mismo tiempo nos acomodamos a las estructuras del mundo material"[1].

Mackern conjura en su obra un portal que nos permite experimentar de manera 'real' las elucubraciones físicas de la composición de una tormenta, al tiempo que movemos nuestro cuerpo en un espacio oscuro, en que dos planos se superponen a través de la posibilidad de 'trance' que brinda la instalación.

Incluso en términos de puesta en escena, hay una ritualidad al interior del trabajo de Mackern, pues a partir de un delicado equilibrio artificial entre la 'neo-fauna'; cámaras, proyector, y una

---

[1] Roy Ascott en El web Chamántico. Arte y conciencia emergente.

CIMM Boletín informativo

programación muy depurada, cada espectador es colocado en medio de la ambigüedad propia de la obra.

La fatalidad se hace presente cuando cada elemento de ambos planos deviene en un todo, la instalación, la tormenta, la señal y el espectador que no puede participar sin producir, aún mínimos, niveles de interferencia. El usuario mismo se convierte en fuente de interferencia. El usuario, la instalación, y una tormenta que tuvo lugar hace siete años, son ahora una misma cosa.

Boceto informativo

Before the convergence's fate

By: Esteban Álvarez

If something makes a difference XX century last years, it was the continuous emergency of auto-referential technologies able to communicate between themselves and generate certain 'natural' equilibrium. This sort of technical ecosystems has become such sophisticated, that something we could call 'neo-fauna' is next to converge with wet tissue.

Presence Mackern's work is, without any doubt, like open a postmodern codex, in other words, is like try to understand the universe through art beyond the simple representative regime, but also, beyond the heartless and cold technocratic perspective, 'El temporal de Santa Rosa' more than a readymade, is an invitation to converge with planet's spirit.

Although originally ***Temporal de Santa Rosa*** was a 20 track selection, compiling registers of electric interference caused by Santa Rosa storm across several radio frequencies, it evolves to a interactive installation which spectator generates video.

However, convergence at Mackern's work is much more than technical immediacy of generating sounds coming from weather variables, or mixing video randomly considering the spectators movement. ***Temporal de Santa Rosa*** induces to trance summoning simultaneously two realities not connected in appearance.

"In classical anthropological terms this is to describe the shamanic "trance" in which the shaman is both in the world and at the same time navigating the outermost limits of other worlds, psychic spaces aided often by plant "technology", are granted access.(…)In post-biological terms, this is mirrored by our ability to move effortlessly through the infinities of cyberspace while at the same time accommodating ourselves within the structures of the material world"[2].

Mackern conjures at his work a portal which makes possible experiment in a 'real' way the physic lucubration of storms composition, meanwhile we moves our body across a dark space, where two different planes become one, through 'trance' possibilities given by installation.

Even on performing terms, there is rituality inside his work, so then coming from a delicate equilibrium among the 'neo-fauna' ; cameras, projector, and a really depurated software, each spectator is placed surrounded by work's proper ambiguity.

Fate makes presence when each element at both planes becomes the same thing, the installation, the storm, the signal, and the spectator unable to participate without produce, at least minimally, interference levels. User by itself becomes an interference source. The spectator, the installation, and a storm had place seven years ago, are now, the same phenomenon.

---

[2] Roy Ascott: The Shamantic Web: art and mind in emergence.

Boceto informativo

VENEZUELA
MAGDALENA FERNÁNDEZ ARRIAGA
http://www.magdalenafernandez.com

Prácticas chamánicas en contextos urbanos

Por: Diego Pacheco

Uno de los aspectos más importantes de la significación simbólica en las instalaciones interactivas son las múltiples posibilidades de involucrar al espectador en el juego propuesto por el "brujo", usando esta figura como metáfora de ese "medio" que permite entrar en el mundo a partir de la incertidumbre, es decir, en un espacio en el cual ya no consideramos la vida como una lista de certezas sino de dudas que convierten a la realidad en algo más que una construcción inamovible.

Así nuestros "brujos" o "chamanes" del constante éxodo urbano, son los artistas que logran descentrarnos de nuestra utopía de la seguridad, los artistas que crean la ilusión de la realidad alterna -¿o devela la ilusión de nuestra realidad?-, los artistas que hacen el juego de la burla del discurso científico valiéndose de su mismo lenguaje y abstracciones.

En este selecto grupo de "chamanes urbanos" podemos ubicar irrespetuosamente a la venezolana Magdalena Fernández, quien explorando en las múltiples posibilidades de las instalaciones en espacios dispuestos para la libre interacción del público, provoca en el espectador esa anhelada limpieza espiritual.

Cuando el logocentrismo moderno instrumentalizó la psicología, para generar valores taxonómicos a partir de las patologías mentales, cualquier alteración en la escala de lo medible se simplificó bajo el rotulo de la esquizofrenia. No obstante, artistas como Magdalena Fernández, desde el imaginario postmoderno, le apuestan a la alucinación provocadora y seductora de los artilugios lumínicos, poniendo a la ciencia al servicio de la magia.

La obra de esta artista venezolana no sólo explora las posibilidades lúdico-artísticas de la luz valiéndose de la fibra óptica, también se adentra en la agresión de la arquitectura cuando en medio del espacio natural se erigen alusiones a la invasión progresista. En algunos casos la premisa de Fernández se puede interpretar de forma similar en las instalaciones alimentadas por esculturas, provocando en un ambiente el surgimiento de una serie de alegorías de los espacios abrumadores de la naturaleza, ahora producto de la ingeniería artificial.

Estamos inmersos en el fuego, en el interior de un enjambre o en ambientes inconcebibles racionalmente que pueden evocar en muchos casos mundos cibernéticos o el vacío en medio del ruido tecnológico, hay que agradecer a los nuevos chamanes como Magdalena Fernandez, la posibilidad del extrañamiento en un mundo cada vez más diáfano.

CIMAM Boletín informativo

Shamanic Practices in Urban Contexts

By: Diego Pacheco

One of most important aspects of symbolic signification in interactive installations are the multiple possibilities to involve the observer in the game proposed by the "witch", using this figure as a metaphor of a "medium" that allows to get into the world, through uncertainty. It means, through a space in which life is not considered as a list of certainties, but doubts that turn reality into something more than an immobile construction.

Thus, our "witches" or "shamans" of constant urban exodus are the artists who can take us apart from our utopia of security. Artists who create the illusion of an alternate realty -or, do they unveil the illusion of our reality? - And play the game of mocking the scientific discourse, using its own language and abstractions.

In this select group of "urban shamans" we find, without respect, Magdalena Fernández, a Venezuelan woman who has explored the multiple possibilities of installations in spaces created for free public interaction, provoking in the spectator, the desired spiritual cleansing.

When modern logo-centrism instrumentalized psychology, to generate taxonomic values, based on mental pathologies, any alteration in the scale of the measurable was simplified under the label of schizophrenia. Nevertheless, artists such as Magdalena Fernández, from the postmodern imaginary, make their bets on the provocative and seductive hallucination of lighting devices, putting science at the service of magic.

The work of this Venezuelan artist not only explores the ludic and artistic possibilities of light, using fiber optics, but also goes thoroughly within the aggression of architecture when, in the middle of a natural space, allusions to positive invasion are erected. In some cases, the premise of Fernández can be interpreted in a similar way to that of the installations fed by sculpture, provoking the surge of a series of allegories to overwhelming natural spaces, now product of artificial engineering.

We are immersed in the fire, in the interior of a swarm or in rationally inconceivable environments that evoke, in several cases, cybernetic worlds or the vacuum in the middle of the technological noise. It is important to thank the new shamans as Magdalena Fernández, for the possibility of estrangement in a, every day more, diaphanous world.

CIMUM
Boletín informativo

Geraldine Juárez

Méjico

http://www.simple-mechanisms.com/

Las excitantes posibilidades del fin del mundo

Por: Caroline Roatta Acevedo

El centro, agotado de sus modelos, se ve incapaz de lidiar con el desastre, la crisis y el caos. La periferia, como aprendiz rebelde, ha lidiado con la incertidumbre, la abraza y no la niega. Geraldine Juárez, celebra esta paradoja donde los países del centro, cegados por el consumismo desenfrenado y malcriados por el espejismo benefactor de sus altos índices de calidad de vida, "*no saben cómo sobrevivir porque lo tienen todo*" y la atención vuelve a la periferia creativa y guerrera.

"La escasez transforma (periferia). El derroche destruye (centro). Esta tensión me parece hermosa y veo muchísimas posibilidades en ella", explica la artista mejicana que guarda una estrecha relación con su país natal y ha realizado diversas intervenciones en Estados Unidos y Canadá.

Su propuesta es un juego romántico de seducción que resignifica la calamidad y la desilusión con el diseño de artefactos sencillos para el irónicamente esperado "*fin del mundo*". Desde lo que ella llama la "*narrativa del desecho*", su arte se vuelve táctica, herramienta de interrupción. "*Le apuesto al arte como antídoto contra la inercia*", antídoto que se fundamenta en aprovechar el exceso de la infraestructura de la ciudad, el "intercambio no monetario" y los "anti-estilos de vida", que sacuden el pensamiento en espacios inesperados.

"*Las galerías y los museos son un modelo caduco para la acción, la intervención y la modificación. No estimulan. En cambio los hackers (artistas de la lógica inversa), vigilantes, pranksters (artistas que se valen de la broma) y grafiteros sí lo hacen. Interfieren el exterior para estimular*".

Boletín informativo

La obra es ahora intervención y toma un nuevo significado que rebasa la admiración como objeto de eterna contemplación y se concentra en el acontecimiento repetible gracias a instrucciones anexas. La figura del artista también se diluye en la colaboración, para no lidiar con contradicciones de autoría y derechos, y dar prioridad a una nueva entidad contraria a la identidad.

"*En el caso de Forays, como colectivo estamos interesados en combatir el ego autónomo. El compartir información y mi interés por la actividad en sí, no tienen nada que ver con el arte. No me interesa conservar mi propuesta, sino compartirla y liberarla en el dominio público*".

Así, horizontes que parecen gráficas, cintas que anuncian la aparición de un nuevo *guetto* en la avenida, espejos de código de luz portátiles, prendas hechas de material reciclado, invitan desde su ironía a reflexionar sobre la necesidad de considerar con urgencia nuevas opciones de supervivencia y visibiliza con sutileza, las nuevas lógicas que reivindican a la periferia como espacio de efervescencia, que desde el caos, se ha mantenido sin haber llegado nunca a ser totalmente moderna y mucho menos postmoderna.

Boceto informativo

The exciting chances of world's end

By: Carolina Roatta Acevedo
caroroatta@hotmail.com

The centre, tired of its models, cannot deal with disaster, crisis and chaos. The periphery, as the rebellious apprentice, always dealt with uncertainty, it holds it tight and never denies it. Geraldine Juárez celebrates this paradox where the countries of the centre, blinded by uncontrolled consumerism and spoiled by the benefactor mirage of its high life quality rates, « don't know how to survive because they have everything » and the attention comes back to the creative and warlike periphery.

"*Shortage transforms (periphery). Waste destroys (centre). This tension is beautiful and I see so many possibilities in it*", explains the Mexican artist that holds a strait relation with its natal country and has made many interventions in the U.S and Canada.

Her work is a romantic game of seduction that gives a new meaning to calamity and disillusion through the design of simple artifacts for the ironically expected "end of the world". From what she calls "a narrative of waste", her art becomes a tactic, an interruption tool. « I bet on art as an apathy antidote », an antidote that takes advantage of city's excess of infrastructure, « the non-profit exchange » and the « anti life styles », that shakes off thought in unexpected places.

« Art galleries and museums are an outdated model for action, intervention and change. They don't stimulate; Instead hackers, pranksters and graffiti guys that interfere outside spaces to stimulate».

The work is now intervention and it takes a new meaning that goes beyond its admiration as an object of eternal contemplation and focus on the event that happens once and again thanks to its instructions attached. The artist dilutes itself in collaboration to stop dealing with copyright contradictions and gives priority to a new *entity instead of identity.*
« In the case of Forays, as a collective, we confront autonomous ego. Sharing information doesn't have anything to do with art. I'm not interested keeping my work for myself only. Instead, I want to share it and released it to the public sphere ».

Boletín informativo

That’s how horizons that look like graphics, a « Gentrify » that marks the border to an « up and `coming nasty ghetto », a light coder, « Freewear » made of free materials provided by the city, invite us from its irony to a reflection about the need to consider urgently new survival options and shows with subtlety, the new logics that vindicates the periphery as a space that survives to chaos without being neither modern or postmodern.

Boceto informativo

Omar Barquet

Méjico

http://www.omarbarquet.com/

POÉTICAS DE LO INHABITADO

> Las bestias tienen madrigueras, el ganado, establos; los carros se guardan en cobertizos y para los coches hay cocheras. Sólo lo hombres pueden habitar. Habitar es un arte. Únicamente los seres humanos aprenden a habitar.
>
> ILLICH, Iván, (1978) «El mensaje de Gandhi»

Por: Eva Cristina Mesas

Habitar lo inhabitado podría ser, desde una mirada holística, el tema central de la obra de Omar Barquet. El espacio buscado o encontrado se establece como el inicio a partir del cual el artista despliega todo su imaginario constructor, proyectos habitables a modo de objetos, instalaciones e intervenciones que pretenden trasformar en *casa* un sitio determinado.

Barquet reflexiona sobre el lugar, sobre lo habitable de cada espacio, se apropia de lugares públicos y privados para reestructurar y cuestionar sus usos. El dibujo, la fotografía, la pintura y las técnicas gráficas le sirven como herramientas de planteamiento para desarrollar sus proyectos, también utiliza el lenguaje del diseño, las artes plásticas y elementos cotidianos encontrados en la calle para modificarlos a modo de *collage o ready-mades,* y reflexionar a partir de ellos sobre diversas situaciones espaciales.

En su trabajo artístico observamos sobretodo dos vertientes diferenciadas, una primera dedicada a su obra gráfica y una segunda dedicada a sus instalaciones en el territorio. Sin embargo, ambas se construyen bajo un proceso similar, puesto que a partir de los materiales existentes se comienza a articular un mundo de relaciones, donde espacios posibles e imposibles se estructuran, para dar paso a un nuevo lugar reconvertido de experiencias estéticas.

Edición Boceto informativo

Omar diría que su trabajo parte principalmente de situaciones donde el individuo es vulnerable ante el entorno, es por eso que su obra está cargada de estructuras de resguardo, distribuciones de cubierta, techos a dos aguas y casas donde el exterior y el interior se confunden en los habitáculos cerrados de muros abiertos. En su obra denominada *techo azul* (2005) el artista construye un techo que proyecta una luz que permite dibujar un espacio virtual que delimita la planta de esa casa imaginaria.

En *Rampa- Habitación (2007)* por ejemplo, se construye una habitación al interior de una rampa de *skateboarding*. En este caso, además de cuestionar el uso de los elementos constructivos, establece reflexiones de cómo es posible obtener un diálogo poético entre lugar de reposo (habitación) y un lugar de movimiento y aceleración (rampa de *skateboarding*) que son, en definitiva, uno mismo.

El Filósofo Alemán Martín Heidegger en su obra *Construir, Habitar, Pensar,* sostiene: «*Por muy dura y amarga, por muy amarga y amenazante que sea la carencia de vivienda… La auténtica penuria del habitar reside en el hecho de que los mortales primero deben buscar la esencia de habitar. Es decir, tienen que aprender primero a habitar*» Quizás, esta afirmación es algo que conozca bien Omar Barquet, el cual ensaya una y otra vez la esencia de habitar sobre varios escenarios, espacios que perdieron lo habitable en la ferocidad de las llamas (casa quemada, 2005) o en el desuso (línea azul, 2005), para recuperar desde la poesía un resquicio de esa esencia, que dura sólo un instante, para después escapar silenciosamente hacia nuevos espacios antes de que estos se tornen del todo habitables.

Y es que, la esencia de habitar consistiría en tomar y marcar un territorio con nuestras propias herramientas emocionales, pasearlo, recorrerlo, dormir en él, manipularlo, construirlo sentimentalmente dejando en él un segmento de nuestro paso, para que una vez fuera de él, podamos comprenderlo y habitarlo.

CIRCO
Boceto informativo

Deserted poetics

The beasts have hideouts, the herd, stables;

cars are kept under sheds and for the carriage there are garages.

Just people can dwell. To dwell is and art.

Just the humans learn to dwell.

ILLICH, Iván, (1978) <<The Gandhi message>>

By: Eva Cristina Mesas

To dwell deserted places could be a holistic sight, is Omar Barquet work main topic. The space searched and found is based and spread out as the beginning for artist's imaginary, inhabitant projects as objects. Installations and interventions, which pretend to transform in 'home' a specific place.

Barquet thinks carefully about the place, about the inhabitant of each space, takes public and private places to reorganize and questions its uses. Drawing, photography, painting and graphics techniques has been used as a support to developed his projects as well as he uses a design language, plastic arts and routine elements with the purpose of find in the streets to modify and spreads many thoughts based on spaces transformed into collages or ready-mades.

In his artistic work, is important to point out two main aspects, the first one dedicated to his graphic work and the second one to his layout in the space. However both made under a similar process. Due to the existing materials starts to join a whole world, where possible and impossible spaces get together to create a new aesthetic place.

Omar would say that his work rose mainly from situations where a dude is vulnerable in a context. For that reason his work is full of protecting structures, shelters protection from water and from outside or open places environment. His work called Techo Azul (2005) the artist with a light draw on a roof a virtual space similar to an imaginary house.

Bocetto informativo

En Rampa- Habitación (2007), for example, a room inside a skateboarding ramp is build. In this case besides to question the use of constructive elements, he wants to highlight ways to raise a possible poetic dialogue between a rest place (bedroom) and a noisy place like a skateboarding ramp.

The German philosopher Martin Heidegger in his work: *<<to build, to dwell, to think, quotes: dudes first have to learn to dwell, does not mind how hard and painful is to be in homeless conditions, the important point is that we have to look and get the essentially that inhabitance offers us>>*. This affirmation maybe is well known by Omar Barquet, who tries once, and once again, about dwelling essence, several scenarios, which its lose inhabitant capacity on flames ferocity (casa quemada, 2005) or out of use (línea azul, 2005) in order to recover from poetry an small piece of that essence, even just for an instant, and escape later so silently to new spaces before they become inhabitant at all.

The inhabitant essentially consist in taking and conquer spaces through our own emotional tools like to walk around, sleep inside, build and rebuild it, to leave a sentimental mark. Just in that way we will be able to understand and live in that place.

FUTURO
Boceto informativo

Colectivo 3tone

Méjico

El tiempo de las variables autoras

Por: Esteban Álvarez

Definir con certidumbre semántica lo 'humano' en el tiempo presente, es un ejercicio prácticamente imposible; no bien como especie cuestionamos nuestra tipología sexual concibiendo un dossier de nuevos géneros posibles, aparece un nuevo sujeto ontológico en el panorama, haciéndolo mucho más complejo: Formas primitivas de IA.

Es cierto, la inteligencia artificial (IA) todavía está lejos de ser proactiva, hace apenas pocos años salió de su etapa estrictamente reactiva, y en este momento se encuentra oscilando entre las posibilidades que permiten los cómputos aleatorios, sin embargo, va a llegar un momento en que esos algoritmos desorganizados tomen consciencia de sí mismos y se pronuncien.

El trabajo de 3tone, colectivo de artistas integrado por Diana Olalde (Arte accion), Antonio Dominguez (Live Cinema y Nuevos Medios) y eventualmente por invitados especiales como Alejandro Uranga (Arte Accion e Interfases) y Daniel Lara (Artista Plastico, Musico y Nuevos Medios), se alimenta de la aleatoriedad patente en la IA actual y la transforma en puestas en escena para sitio especifico, creación de software e interfaces físicas.

Sin embargo, lejos de cualquier pretensión 3tone define su trabajo con simpleza "*<<Tierras raras>> es una pieza experimental donde lo corporal interactúa con hardware, software y soportes análogos para evidenciar nuestra visión poética sobre diferentes fenómenos físicos por medio de lo visual y el sonido".*

En realidad, la instalación no es otra cosa que una estructura circular de cristal (5 a 10 mm de espesor) suspendida en el espacio a unos 30 cm nivel de suelo, que en su parte superior soportará 5 kilos de limadura de hierro o metal y en la espalda del vidrio 5 imanes de neodimio.

No obstante, detrás de esta apuesta técnica se esconde un concepto más complejo *"el imaginario de la interface (hardware y software) es una estructura que funciona como un microscopio que cumple la función de observar a un organismo que por sí mismo y los elementos con que interactúa acciona de forma independiente al exterior, el software cumple la función de capturar y amplificar los detalles (sonoros y visuales) que podrían no ser tan perceptibles*".

3tone nos obliga a preguntarnos por las posibilidades de cómputo más allá del cálculo humano, y pone en entre dicho la naturaleza misma del artefacto artístico, en este caso, valdría la pena preguntarnos en qué porcentaje 3tone es autor de su obra, y en

Boceto informativo

qué porcentaje lo son las variables que ellos mismos ponen en juego al interior de sus instalaciones.

En este punto sin duda, el trabajo de este equipo de artistas mejicanos le da un nuevo significado a la 'avant-garde', generando una disrupción más fuerte aún, en la noción ontológica, y axiológica del objeto de arte y de su relación con el autor.

Boceto informativo

Colectivo 3tone (Betabelle)

Méjico

Author variables time

By: Esteban Álvarez

Get an appropriate semantic definition of 'human' at present time is an impossible work; as specie we are questioning about our own sexual typology conceiving a new possible genders dossier, moreover, there is a new ontological subject on scene, turning everything even more complex: AI primitive forms.

It's true; artificial intelligence (AI) is not proactive yet, few years ago it came out of their all reactive way, right now it's oscillating among possibilities available thanks to random estimations, however, it will be a moment when those unorganized algorithms take conscience and pronounce themselves.

3tone is an artistic collective conformed by Diana Olalde (Art and Action), Antonio Dominguez (Live Cinema and New media) and eventually Alejandro Uranga (Arte Action and Interfaces) and Daniel Lara (Plastic artist, Musician and New Media), their work takes the notorious AI randomness and transform it into specific site performances, software creation and physic interfaces.

Far away from any pretention, 3tone defines its work in a very simple way "<<*Tierras raras>> (Strange lands) is an experimental piece where corporeal interacts with hardware, software and analogical supports in order to expose our poetic vision about different physical phenomenon through visuals and sound*".

In fact, this installation is nothing different than a circular piece of glass holding on space 30 cm over floor; it will take 5 kilos of iron debris above, and behind it has 5 neodymium magnets.

On the other hand, behind this technical bet it's complex concept "the interface imaginary (hardware and software) is an structure working as microscope, which function is watch an organism that by itself interacts with the outside, software must capture and amplify each detail (visual and sonorous) that may not be so perceptible"

3tone push us to ask ourselves about thought possibilities beyond human estimations, and questions the artistic artifact proper bases, so then, it would be interesting to think, who is the real author, 3tone collective, or variables they put inside their installations?

Boletín informativo

At this point, this Mexican collective's work gives a new meaning to 'avant-garde' generating a stronger disruption at ontological and axiological notion of arts object and its relationship with author.

Boceto informativo

Manuel Rocha

Méjico

http://www.artesonoro.net/

Ciudadano del sonido

Por: Mario Zamudio

El hombre camina sobre el asfalto encerrado en su ipod mientras al alrededor suyo se genera una construcción de sonidos, determinando el espacio y la vida misma. La alienación y la imposibilidad de una experiencia interactiva del individuo con su entorno son para Manuel Rocha la idea alrededor de la cual se construye su obra.

La obra de este artista mejicano genera toda una reflexión sobre la forma en que el hombre interactúa con los paisajes acústicos cotidianos, y lleva su pregunta al terreno de la ciencia y la física cuántica con la intención de mostrar "el objeto y sus posibilidades de producir sonido".

La constante en la obra de Rocha es la exploración en el universo del sonido electrónico, mediante la experimentación de los fenómenos físicos considerando la "estructuración del sonido, desde el punto de vista de la frecuencia y de las duraciones". Esto se hace evidente en su obra I-play, en la que baterías intervenidas con bocinas sirven para el estudio de la interacción entre las vibración de la membrana de los tambores y la estructura metálicas de los platillos, así como de representación de la guerra y las masacres, a partir del sonido generado por los insectos de la selva tropical.

Rocha comenzó su formación académica en Méjico, allí inició una carrera cosmopolita que lo ha llevado alrededor del mundo en busca de sonidos "Para mi viajar se ha convertido poco a poco en una parte fundamental de mi vida por el aprendizaje de diversas tradiciones religiosas, culturales, etc... En fin, tal vez en el fondo sea un poco anti-nacionalista, y me gusta la idea de ser un ciudadano del mundo".

Su búsqueda lo ha llevado por Europa, África y Medio Oriente, en cada viaje capturó sonidos esenciales del paisaje y las costumbres locales. Precisamente durante un viaje en la India con su familia fue que nació un trabajo revelador para su obra: "grabé en estéreo con dos micrófonos cardiodes sobre una pequeña base portátil. Caminaba en distintas direcciones siguiendo los sonidos que me interesaban, digamos que creaba paisajes sonoros en tiempo real".

Pero fue en Francia, donde logró depurar una idea que venía esbozando tiempo atrás; una relación funcional entre ciencia y música, a través del análisis de las técnicas granulares y la influencia de la teoría cuántica en las estéticas musicales, como parte de un proceso para generar una "teoría estética acerca de la manera de crear música contemporánea abstracta, y sobre cómo escuchar esta música compleja".

Edición Boletín informativo

El espacio, el objeto, la atmósfera, el "contexto sonoro" y todo lo que suene o tenga la capacidad de hacerlo, es materia prima para gestar un concepto, o para generar una propuesta que, como sostiene el mismo Rocha, "se pose dentro de una apariencia cotidiana para presentarse como una pregunta".

Boceto informativo

Sound citizen

By: Mario Zamudio

Man walk over asphalt enclosed on his i-pod, meanwhile around him a sound construction is generated, establishing conditions over space and life. Manuel Rocha organizes his whole work around two ideas: Alienation, and individual impossibility of an interactive experience with the environment.

This Mexican artist's work generates a complete reflection about the way man interacts with acoustic daily landscapes, and takes his doubts to science and quantum physics field in order to show "the object and its possibilities to produce sound".

Rocha's work main characteristic is his constant exploration into the electronic sound universe, through physic phenomenon considering "sound structure, from frequency and duration perspective". This is particularly evident at his work 'I-Play'; drums intervened with horns helps to study interaction between musical membranes and metallic cymbals structure, so then, war and massacre representation, coming from tropical insects sound.

Rocha started his academic studies at Mexico, there started a cosmopolite career which has taken him around the world looking for sounds "Travel to me has become in a fundamental part of my life, because it teach me a lot about cultural, and religious traditions, etc., maybe I'm not nationalist at all, I prefer to think I'm a world citizen".

He has traveled across Europe, Africa and the Near East, capturing during all this time essential sounds of the landscape and local customs. Precisely visiting India had place a revelation for this whole artistic career "I record in stereo using two cardioids microphones over a small portable base, I walked in different directions following sounds I was interested in, let´s say I was creating sonorous landscapes in real time".

It was in France, where he finally achieved to make real an idea he was working on long time ago; a functional relationship between science and music through granulate techniques analysis, and quantum influence over musical aesthetic, as a part of a whole process to generate an "aesthetical theory about the way to make contemporary abstract music, and how to listen this complex music".

Pero fue en Francia, donde logró depurar una idea que venía esbozando tiempo atrás; una relación funcional entre ciencia y música, a través del análisis de las técnicas granulares y la influencia de la teoría cuántica en las estéticas musicales, como parte de un proceso para generar una "teoría estética acerca de la manera de crear música contemporánea abstracta, y sobre cómo escuchar esta música compleja".

All spaces, objects, atmospheres and "sonorous contexts", like everything that sounds, or may do it, is raw material for create concepts, or generate proposes, "able to keep an ordinary appearance, but come to us as a question" as Rocha would say.

Boletín informativo

Elmiron
Boceto informativo

Retrato de un futuro nostálgico

Por: Viviana Mayor

Una nave pasa rozando la muralla de microchips que parece haberse perdido en aguas agitadas que chocan incesantemente contra la pared. No hay sol, sólo la luz que penetra el espacio desde una esquina. La oscuridad domina un mundo que respira por medio de fuentes de luz muy reducidas. Así se presenta la obra de Eduardo Peña, con la sencilla arrogancia de quien ilustra el futuro.

El escenario que plantea este diseñador funciona como una máquina del tiempo, en la que como espectadores nos enfrentamos a los claroscuros de su técnica incierta pero impresionante. Luz, oscuridad y humo componen un concepto que podría denominarse futurista, pero que se aferra al pasado.

Ilustraciones como "Equinoxe" o "Aquileus", revelan el exterior de una historia que no se ha escrito aun, colmada de infinidad de viajes y guerras vagabundas. Su color nos remite a la idea del oxido apoderándose del píxel, en una lucha finita que el tiempo siempre gana.

Aunque el trabajo de Peña se basa en un futuro todavía no vivido, es vivencial; para él, el futuro se presenta como una catástrofe magnifica, donde la atención se centra en la proporción máquina –hombre, como en una premonición de lo que viene: La máquina ultra poderosa.

El tiempo se ha detenido en un intervalo infinito; la obra de Eduardo Peña podría pasar como fotografía fija de una saga cinematográfica de ciencia ficción, sin embargo, esta puesta en escena increíblemente retro futurista, es sólo una imagen aislada, un esbozo nostálgico de una posibilidad del dossier en que se nos ofrece el futuro.

Boceto informativo

Nostalgic future portrait

By: Viviana Mayor O.

A ship grazing the microchip wall seems to be lost under waters shaking repeatedly against the barrier. There is no sun, just a light coming from a corner. Darkness domains a world breathing for decimated light sources. Eduardo Peña presents his work like this, with the simple arrogance proper of future's illustrations.

This designer presented scenery, works as a time machine; we as spectators face his uncertain, but impressive technique chiaroscuro. Light, darkness and smoke composes a concept could be named futuristic, but seized to past.

Illustrations as "Equinoxe" or "Aquileus", tell us about the exterior of a story not written yet, heaped with numerous travels and wandering wars. Color suggests that rust has taken over the pixel, playing a sort of finite battle that time always win.

Although, Peña's work is based on not lived at all future, its completely vital; according to him, the future is like a magnificent catastrophe; human – machine proportion gets all the attention, like a vision of what may come: Ultra powerful machine.

Time is suspended into an endless interval; Eduardo Peña's work may pass as still photography of Sci-fi cinema saga, however, this retro-futuristic performing is just an isolated image, a nostalgic sketch of a possibility among the dossier offered by the future.

Boceto informativo

Agenda

Fotográfica Bogotá 2009

www.fotomuseo.org

Descentralizando revelados.

Por: Johan Medina Sánchez

La eterna discusión sobre el acceso a bienes y servicios e incluso al arte, permite que se sigan librando batallas por aquellos que le apuestan a la universalidad, y a su interés por sensibilizar y socializarlo.

En esta ofensiva, el Museo Nacional de la Fotografía -FOTO**MUSEO**-, presenta la tercera versión de la Bienal Internacional de Fotografía, **FOTOGRÁFICA BOGOTÁ 2009** que se celebrará entre el 3 de mayo al 15 de junio y donde se reunirán algunos de los fotógrafos contemporáneos más representativos: Olaf Breuning (Suiza) y Eugenio Recuenco (España) además de teóricos nacionales e internacionales como Robert Flynn Johnson (USA) y Bernard Stiegler de Francia, país invitado de honor.

Mientras que los 8 mega pixeles en tecnología celular se ofrecen como una carnada publicitaria para el tercer mundo, **FOTOGRÁFICA BOGOTÁ 2009** desempolvará las cámaras análogas de los "Fotoagüitas" homenajeados en esta versión, pues ellos retrataron la idiosincrasia colombiana desde comienzos del siglo XX con una técnica donde el proceso de registro y revelado era "in situ".

Además, se presentarán 40 exposiciones simultáneas en 12 galerías y el Museo de Arte Moderno de Bogotá (Mambo), así como en las calles, en los módulos del FOTO**MUSEO**, paraderos, Transmilenio, las culatas de los edificios, kioscos de la Defensoría del Espacio Público y vallas. Un encuentro teórico, talleres de los artistas internacionales en universidades de Bogotá y un ciclo de cine denominado: ***La fotografía descansa en el cine,*** que proyectará los cortometrajes realizados por los artistas invitados nacionales y del mundo.

Este año la exposición que también visitará las ciudades de Cali, Medellín y Barranquilla se denomina "Laberintos del rostro, paisajes de la conciencia" y propone como tema central al retrato por ser este un icono histórico de este arte.

La propuesta revolucionaria del concepto de museo abierto y democrático del FOTO**MUSEO**, conforma la sinergia entre la polución de la metrópoli, el transeúnte

Boletín informativo

y el arte liberado que le devuelve al ciudadano de a pie el derecho a reclamar lo que le pertenece; esto hace de **FOTOGRÁFICA BOGOTÁ 2009** de los encuentros fotográficos más importantes a nivel continental.

elmiton
Boceto informativo

Developing decentralization

By: Johan Medina Sánchez

Eternal discussion about access to goods, services and even art, allows to some brave people to give battles to defend the divine right to universality and to spread sensible movements on society.

According to this cultural offensive, National Museum of Photography – FOTO**MUSEO-** presents the third version of Photography International Biennale, **FOTOGRÁFICA BOGOTÁ 2009**. It will have place between 3th may and 15th June; some of most important contemporary photographers such as Olaf Breuning (Switzerland) and Eugenio Recuenco (Spain) and international theoreticals such as Robert Flynn Johnson (USA) and Bernard Stiegler (France) will assist to this important event.

Meanwhile the emergent countries are under advertising siege of 8 megapixels at cellular technology, FOTOGRÁFICA BOGOTÁ 2009 will take out of closet the old "Fotoagüitas" analogical cameras, honored at this biennale version because they depicted the Colombian idiosyncrasy during the whole XX century using a capture a developing technique 'in situ'.

Moreover, 40 simultaneous expositions will have place at 12 galleries including *Museo de Arte Moderno de Bogotá* (Mambo) and the streets, FOTO**MUSEO** modules, Transmilenio stop stations and high building walls. It will have place also, a theoretical event, and several workshops with the invited artists at Bogota Universities and short film festival named: Photography lays on cinema, several short films of invited artists will be shown at.

This year the exposition will visit Cali, Medellin, and Barranquilla with portrait as main topic; **Face labyrinths, conscience landscapes** exposition will show the particular focus of this event.

Revolutionary propose such as open and democratic museum like FOTO**MUSEO** is looking for, conforms a synergy between city pollution, peasants, and liberated art that gives back to ordinary citizen the right to claim what belongs it, this turns to **FOTOGRÁFICA BOGOTÁ 2009** in one of most important events at America.

Bocetto informativo

Elmiron
Boceto informativo

Agenda

8 Festival Internacional de la Imagen

http://www.festivaldelaimagen.com

Otra perspectiva de la imagen

Por: Oscar Forero

El Festival Internacional de la Imagen, es un espacio que abierto a la discusión sobre los nuevos medios, y las propuestas intermedias en materia de Arte, Diseño, Ciencia y Tecnología, así como temas relacionados con los nuevas tecnologías, software libre y modos de democratización del acceso a la información

Desde el 21 hasta el 25 de abril en Manizales, tendrá lugar el VIII Festival Internacional de la Imagen, organizado por la Universidad de Caldas. En el evento se destaca la presencia de Roger Malina (Editor de la Revista Leonardo MIT), Antoni Abad (artista multimedia), Sergi Jordá (creador del Reactable), Vanina Hoffman (Cofundadora de Taxonomedia), entre otros representantes del campo del arte, el diseño, la ciencia y la tecnología.

Durante una semana los visitantes podrán acceder a los diferentes escenarios ofrecidos por el festival, para esta octava edición, se le rendirá un homenaje a los 40 años de la Revista Leonardo del MIT, pues fue la primera publicación especializada en el estudio del papel que cumple el arte y el diseño en la sociedad.

El evento que se celebra desde 1997 cuenta ya con un gran reconocimiento internacional, perfilandose como el único en su tipo en Latinoamérica. A lo largo de sus 12 años se han discutido temas como: la creación digital, nuevas tendencias del diseño, la evolución de los audiovisuales.

De manera paralela tendrá lugar el VI Foro Académico de Diseño, en el que se abre espacio de exposición de proyectos, tanto para profesionales del diseño, estudiantes de último año de pregrado, de Maestría y Doctorado en áreas afines.

Another Perspective of the Image

By: Oscar Forero

International Image Festival is an open space to discussion about new media, and intermediate proposes at Arts, Design, Science, and Technology field, so then, related

Boceto informativo

themes to new communication technologies, free software and democratic modes to information access.

Between 21th and 25th April at Manizales, will hace place VIII International Image Festival, organized by Universidad de Caldas. This event edition will count with Roger Malina (Leonardo Magazine Editor, MIT), Antoni Abad (Multimedia artist), Sergi Jordá (Reactable's author), Vanina Hoffman (Taxonomedia's cofounder), and many other representative figures of arts, design, science and technology.

During the week, the festival will offer different scenarios and a tribute to the Leonardo MIT Magazine 40th anniversary, knowing that it is the first publication regarding the part of arts and design in our society.

This event has taken place since 1997 and it counts with international recognition as the unique of its kind in Latin America. During these 12 years, subjects as digital creation, new design tendencies and audiovisual evolution have been treated.

At the same time it will take place the VI Academic Forum of Design, as a space to show projects made by design professionals and students

eimtOn
Boceto informativo

Colombia
Hamilton Mestizo

Autopsia a Hamilton Mestizo

Por: Henry Muñoz

Sobre una camilla, cubierta con una tela blanca; hay unos guantes de látex y un gorro, que generan la sordidez antiséptica de la atmosfera médica Entra en escena un hombre vestido con una bata blanca, tiene lugar un movimiento de cámara leve, entreviendo la presencia de una enfermera.

Se inicia un ritual que lleva a los protagonistas a vestir bata azul, gorros y guantes de látex. Ahora la cámara baja, todos esperamos ver el rojo explicito de las entrañas, nos encontramos sin embargo con la obra de Hamilton Mestizo: Un secador de pelo "muerto", como diría el artista; el hombre de bata azul, que se dispone a ejecutar una autopsia.

Revisar este proceso detenidamente; *'la autopsia de una máquina'*, nos enfrenta necesariamente a pensar en la relación existente entre humanos y máquinas, y en la manera en que a través de los años ha evolucionado.

Mientras ella anota datos en una hoja, él se abre paso con su segueta a través de la anatomía del aparato, lo divide dos partes y expone a la mirada su laberinto mecánico por el cual fluyó la electricidad que lo hacía funcionar, su sangre.

"Es un proceso inverso al de las biopsias clásicas, no es una sonda la que hurga en un cuerpo, es la fuerza de los dedos y una herramienta análoga abriéndose camino por la anatomía artificial del aparato"

La máquina desprovista de sangre no musita, ni se resiste, se rinde inmóvil, como un cuerpo que se va descomponiendo en manos de Mestizo. Mientras, él extrae los órganos de un cuerpo muerto, las analiza y las mide, deconstruyendo algo, que en algún momento sirvió para algo.

Es inevitable pensar en la obra de Mestizo desde la perspectiva de la lúdica infantil destructiva, cuando un juguete interesante es sometido a una 'autopsia en vida', sin ninguna intención científica o artística, sólo para, con curiosidad de gato, saber dónde se encuentra el corazón y de qué color es la sangre.

BIUM Boletín informativo

Sobre la camilla, ahora están, cuidadosamente acomodadas, las partes de lo que en algún momento fue un secador, como tripas y órganos mecánicos que ya no funcionan. Se aproxima el siguiente paciente, bien una cámara fotográfica, un Betamax, o una licuadora, pero que le sirven a Mestizo para indagar en algo que está allí, en la acción misma; en la relación de dos cuerpos, uno orgánico, el otro no, que podría decirse funcionan dentro de una lógica binaria del 1 y el 0, funcionando y dejando de vivir, de acuerdo a pulsos de sangre y electricidad.

Boceto informativo

Autopsy to Hamilton Mestizo

By: Henry Muñoz

Over a stretcher covered with a White cloth; there are latex gloves and a cap, generating the sordid and antiseptic medical atmosphere. A man wearing gown gets in the scene, camera moves softly letting us see a nurse.

It's starting a ritual which pushes its protagonists wearing blue gowns, caps and latex gloves. Now the camera looks down, we all are waiting for red explicit of entrails, we found out Hamilton Mestizo work: A "dead" hair-dryer, according to the artist words; the man wearing blue gown ready to execute this autopsy.

Make a thoroughly review over; 'a machine autopsy', take us in front the question about the existing relationship between humans and machines, and its evolution way through time.

She takes notes; meanwhile he is opening a breach using his handsaw through the artifact's anatomy, he divide it in two parts exposing to eyes the inner mechanic labyrinth, it was full of electricity as blood, which make it works.

"It's a reverse process to classic biopsy, is not a probe stirring up a body, is the fingers strength and analogical tool opening a path across the artifact's artificial anatomy"

The machine devoid of blood makes no sound, it cannot resist, it is just there, making no move, as a decomposing body at Mestizo's hands. Meanwhile, he extracts the organs of this dead body, analyzing them, and taking measures, just separating into its elements something that used to work.

We must think on Mestizo's work from destructive games child-like, when an interesting toy is submitted to an 'autopsy on life' without any artistic or scientific intention, just for, like a cat, know where the hearth is placed, and what the blood's color is.

Now over the stretcher are placed, very carefully, all the parts sometime ago were a hair-dryer, as dead intestines and mechanical organs. The next patient is coming, an old Betamax, an icebox, it's the same. Mestizo just use them to explore something it's just right

Bocetto Informativo

there, on action ‘per se’; the relationship between two bodies of different nature, working according to a binary logic of 1 and 0, living and dying for blood and electrical pulses.

Boceto informativo